Spike Library



スパイク ライブラリー #006

裏技麻雀 これって天和ってやつかい

このたびは、"プレイステーション"用ソフト「裏技麻雀～これって天和ってやつかい～」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。本ソフトをご使用の前に、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

もくじ

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 03264

コントローラ説明

コントローラ

方向キー　カーソルの移動



SELECTボタン　使用しません

STARTボタン　対局中のポーズ

ポーズ画面では、「風・点数表示」、
「勝利条件」、「ルール」、「ドラ牌」が表示されます。

L1, L2, R1, R2ボタン　裏技発動

△ボタン　メニューを開く

プレイヤーツモ時に、△ボタン入力でメニューが開きます。	
メニューの項目	「リーチ」 「カン」 「ツモ」 「キャンセル」

○ボタン　ツモる、捨てる、決定

×ボタン　キャンセル、技キャンセル

□ボタン　牌をマークする

各裏技の発動方法は22Pからの「裏技一覧」で紹介します。

アナログコントローラ



※アナログコントローラのスティック、振動機能は使用しません。

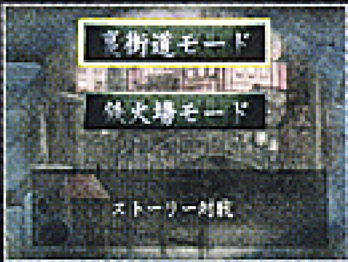
ゲームの始め方

"プレイステーション"本体に「裏技麻雀～これって天和ってやつかい～」のディスクを正しくセットして電源を入れてください。タイトル画面が表示されます。



メニュー画面

タイトル画面でSTARTボタンを押しますと、メニュー画面が表示されます。方向キーの上下でメニューを選択し、○ボタンで決定してください。



裏街道モード

シナリオ形式でストーリーを進めていきます。

鉄火場モード

自由に対戦相手を選択して対局を行うことができます。

セーブ／ロード

セーブ

裏街道モードで話の終わりごとに、セーブを行なうことができます。メモリーカード差込口1のメモリーカードに保存することができます。データを保存するには、メモリーカードの空き容量が1ブロック以上必要です。

※ "プレイステーション 2"で遊ぶ場合、"プレイステーション"用のメモリーカード（別売）をご利用ください。



ロード

裏街道モードで「ロードゲーム」を選択し、メモリーカードに保存しておいた前回のデータがあると、続きから遊ぶことができます。



モード説明

裏街道モードと鉄火場モードの2種類があります。それぞれのモードについて説明します。

裏街道モード



シナリオ形式でストーリーを進めていくモードです。
勝利条件を達成できないか裏技がバレ続け、対戦相手の我慢の限界を超えると、ゲームオーバーになります。



新規ゲーム

新しくゲームを始める場合は、ここを選択してください。

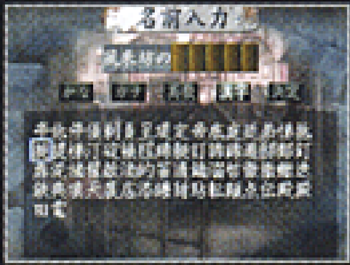
ロードゲーム

前回の続きから遊びたい場合は、ここを選択してください。メモリーカードに保存された前回のデータがありますと、続きから遊ぶことができます。

対局開始までの手順

勝利条件表示

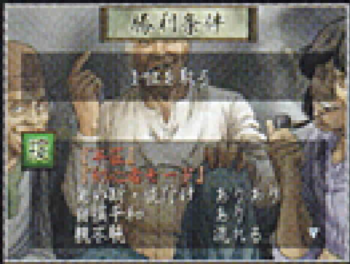
新しくゲームを始める場合、まず名前を入力します。方向キーで選択し、◎ボタンで決定します。名前は5文字までです。名前が決まったら、決定ボタンを選択してください。



↓

勝利条件表示

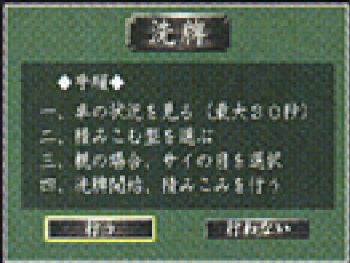
名前入力終了後、ストーリーが進行します。その後、話での勝利条件、及びルールが表示されます。話ごとに勝利条件やルールは変わってきます。



↓

洗牌

勝利条件表示後、敵キャラクターが挨拶をし、局が表示されます。その後、洗牌を行なうかどうかを選択します。洗牌を「行う」を選択した場合、積み込みか握り込みを行います。洗牌を「行わない」を選択した場合、山が自動的に積まれ、サイの目が振られます。



↓

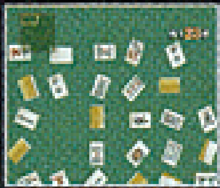
対局開始

洗牌



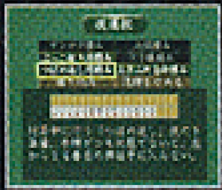
このゲームでは牌を自由に積むまでの動作を洗牌と言います。
裏技の1つとして、洗牌のときに積み込みや握り込みを行なうことができます。

洗牌のやり方



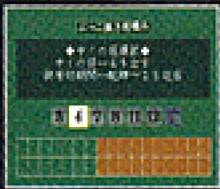
一. 卓の状況を眺める

30秒間、牌の配置を見ることができます（×ボタンで省略可）。



二. 型選択

積み込み、握り込みの型を選択します。



三. サイの目

親の場合のみ、サイの目を決めることができます。



四. 洗牌開始

方向キーでカーソルを動かし、○ボタンで牌を決定します。また、方向キー1周で牌をかき混ぜることができます。×ボタンで途中終了することができます。

握り込み

洗牌時にポケットの中に牌を隠し持つ裏技です。配牌時からポケットに牌が入っている状態で始めることができます。偶数牌選択した状態で、✕ボタン押しで積み込みが終了となります。最大6牌まで選択可能です。6牌選択時点で終了となります。ポケットに隠し持った分だけ自山の数が減ります。

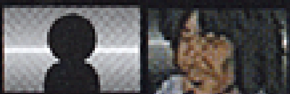
積み込み

洗牌時に自山の牌を任意に積む裏技です。このとき、対戦相手も牌を取っていくので、必ずしも、好牌を積み込めるわけではありません。

洗牌の警戒度について

円で囲まれた部分が、洗牌時における対戦相手の表情となっています。背景部分の色によって、そのキャラクターの警戒度を表現しています。黒く青く黄く赤で表現され、大きいほどそのキャラクターの警戒度は高く、闘牌中、技の失敗シチュエーションが厳密になったり、相手がこちら側を向く回数が多くなります。と同時に、対戦相手が握り込み①や積み込み②の場合も背景が変わります。





①握り込みをしている時の背景の模様



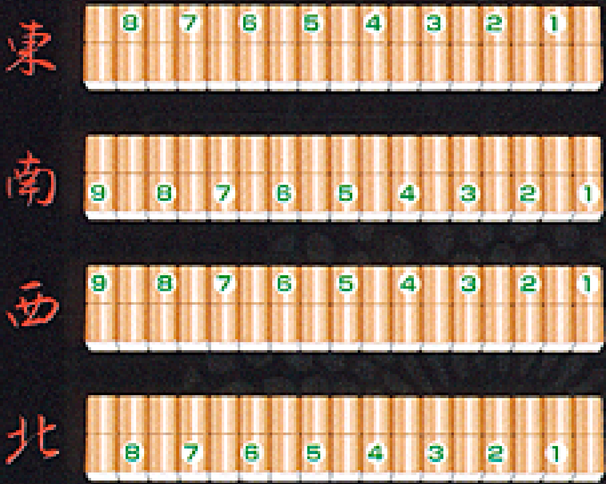
②積み込みをしている時の背景の模様

積み込みの種類

積み込みの種類は全部で6種類あります。

ゲンロク積み

選択した牌をツモの時にツモってくるようにする積み込み方法。型はサイコロの出目には左右されず、自風で積み込み位置は決まります。サイコロに左右されるのは、何順目にツモれるかと、自山が配牌対象山になり、積みが無効になるかどうかだけです。

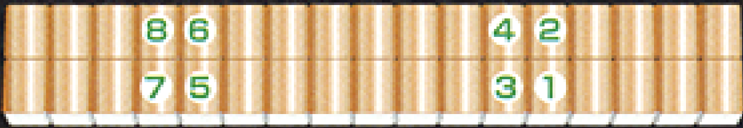


※親（東）の場合のみ、サイコロの出目選択によって、①の場所が変わります。
※チー、ポンの鳴きが入ると、ツモ順が変わるので、それ以降他家に牌が流れます。また、対局相手が三牌ツモや戻しツモを行った場合、ツモ順がずれます。ツモ順のずれは、自分が鳴く事（チー・ポン）によって修正可能です。　（注）東1局0本場（対局開始後の1局）は風が決まっていないので選択することができません。

六間積み

選択した牌が配牌時に手牌に入るようにする積み込み方法。型は開門場所（サイコロの出目）に左右されるため、各風で型の位置が異なります。配牌は、2幢（4牌）ずつ配りなので自分の配牌ごとに積み込むと間が6幢（12牌）となり、このことから六間積みと呼ばれています。

● 風が南で、サイコロの出目を2と想定した（自分が振れないので）場合の型



※子の場合はサイコロの出目を予想し、型を複数選択することができます。
（注）東1局0本場（対局開始後の1局）は風が決まっていないので選択することができません。

ぶっこ抜き用積み込み

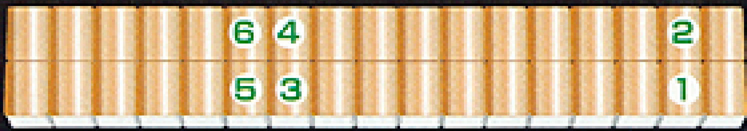
選択した牌が対局中使用できる技「ぶっこ抜き」で手牌に入るようにする積み込み方法。「ぶっこ抜き」を使う為の下準備になります。サイコロの出目により、開門場所が自山になったり、配牌時に山が無くなると効果がなくなります。型は定型で全手牌分の14牌分となっています。



ドラ爆積み

配牌で手に入れた牌がそっくりドラに化ける積み込み方法。ドラと裏ドラ・第一配牌を積み込みます。ドラ表示牌とドラ牌の関係でなくては効果がないので、牌を選ぶときは注意しましょう。リーチをかければ裏ドラものります。型は開門場所（サイコロの出目）に左右されるため、各風で型の位置が異なります。

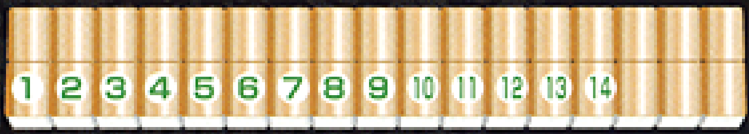
● 風が北で、サイコロの出目を4と想定した（自分が振れないので）場合の型
①・②にドラ表示牌が入ります。



※ 子の場合はサイコロの出目を予想し、型を複数選択することができます。
（注）東1局0本場（対局開始後の1局）は風が決まっていないので選択することができません。

つばめ返し用積み込み

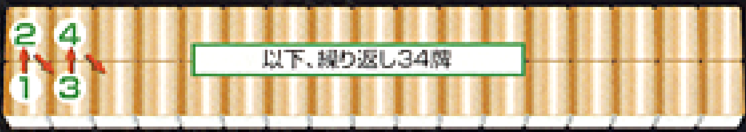
選択した牌が対局中使用できる技「つばめ返し」で手牌に入るようにする積み込み方法。「つばめ返し」を使う為の下準備になります。サイコロの出目により、開門場所が自由になったり、配牌時に山が無くなると効果がなくなります。型は定型で全手牌分の14牌分となっています。



※ツモっていない場合は、⑬までの牌と手牌が入れ替わることになります。

上下二列自由積み

自由に積み込みが行える型。



例として、敵のツモ牌を操作するようなゲンロク積みをしたり、六間積みで敵の配牌を操作したり、上下すりかえ用の下準備を行ったり、ゲンロク積みとその他の型（ぶっこ抜き用積み込み・つばめ返し用積み込み）を複合させたりできます。

裏技

対局中に裏技を使うことができます。裏技を使うことで、有利に対局を進めることができます。裏技は、失敗すると場合によってはゲームオーバーになってしまいますので、使用の際は注意してください。裏技は出すごとに対戦相手の警戒度が上がり、警戒度が高いと、低いときに成功していたシチュエーションでもバレてしまうことがあります。



技の出し方

技ごとの発生条件を満たした状態で、技コマンドを入力すると、裏技を出すことができます。詳しくはP18。

マーキング（□ボタン）

牌にカーソルを合わせて、□ボタンを押すと、牌をマーキングすることができます。マーキングは、取り替えたい牌につけるなど、各裏技の下準備のために行います。



ポケット



特定の裏技を行うと、牌をポケットと呼ばれる場所に置いておくことができます。ポケットは、手牌にカーソルを合わせた時、方向キー下を押すと現れます。手牌に戻る時にポケットの外へ向けて方向キーの下を押すと消えます。

コンビ技



おヒキと呼ばれる仲間がいると、使うことができる技です。

キャンセル



裏技は、技が発生する前にキャンセルすることができます。対局相手に見つかりそうになった場合、技キャンセルを行うとバレることはありません。

裏技の使い方

裏技を使うときは、相手にバレないことが第一条件になります。対戦相手は、対局中、常にプレイヤーの様子を伺っています。しかし、自分の手牌を考えているときや、気を抜く瞬間があります。そういった、プレイヤーの手牌がノーマークになったときを狙うのが、上手に裏技を使うコツです。

対戦相手が自分の手牌に集中している。



枝コマンド入力

成功



無事成功し、対局を有利に進めることができます。

対戦相手がこちらの様子を伺っている。



枝コマンド入力

失敗



対戦相手の手が伸びてきて、
プレイヤーは腕をつかまれ、枝は失敗になります。

複合技

１つの裏技だけでも、対局を有利に進めることができますが、裏技を複数組み合わせることで、より有利に対局を進めることができます。ここではその一例を紹介します。組み合わせはこの他にもありますので探してみてください。

3牌ツモ



裏技の三牌ツモを行います。ポケットに牌が2枚追加されます。

エレベーター



ポケットにある牌と手牌を交換します。

戻しツモ



ポケットの牌を山に戻し、ポケットに空きを作ります。

鉄火場モード



対局相手を自由に選んで対局を行なうことができるモードです。

対戦相手



上家、下家、対面をそれぞれ選択します。自動選択を選択すると、コンピュータが自動で対局相手を選択してくれます。また、裏街道モードを進めていくことで、対戦相手が増えていきます。

雀荘



対局を行なう雀荘を選択します。また、裏街道モードを進めていくことで、対戦雀荘が増えていきます。

ルール

ルールを変更することができます。方向キーの上下で選択し、
○ボタンで決定します。



1	食い断・後付け	食い断・後付けのあり、なしを設定します
2	自摸平和	自摸・平和の複合を認めるかどうかを設定します
3	親不聴	親が不聴だった場合、局が流れるかどうかを設定します。
4	二飜縛り	5本場以降和了役が二飜以上でないと和了れなくなるかを設定します。
5	食い替え	チーした時、鳴いた牌と同牌・鳴いたのと逆の連続牌がその巡に捨てられないかを設定します。
6	箱割れ	点数がマイナスになった時点で対局が終了するかどうかを設定します。
7	青天井	役満の複合を計算するかどうかを設定します。
8	対局回数	対局の回数を選択します。
9	立直	立直が役になるかならないか、ないと和了できないかを設定します。
10	特別ルール	「なし」特別ルールを設定しません。 「役牌なし」役牌が役に含まれなくなります。 「平和禁止」平和役をもっていると和了ません。 「断么禁止」タンヤオ役をもっていると和了ません。 「鳴き禁止」鳴くことができなくなります。 「満貫縛り」満貫以上の役でしか和了できません。満貫以下で和了の場合、流れます。
11	積み込み	洗牌時に積み込みができるかどうかを設定します。なしの場合は、自動洗牌となり、 対局中洗牌画面にはいかず、サイコロ画面に直接移動します。 なしを選択すると、対戦相手も積み込みをしません。
12	敵の裏技	対戦相手が裏技を使うかどうかを設定します。ただし、なしを選択しても積み込みは行います。
13	初心者モード	対局中、対戦相手が警戒しているときマークを表示します。そのタイミングで技を使うとバレてしまいます。 また、技を出す条件がそろっていない時にコマンドが入った場合ヘルプメッセージがでます。 ルール設定によって、できないことをしようとするとメッセージがでます。

裏技一覧

ぶっこ抜き

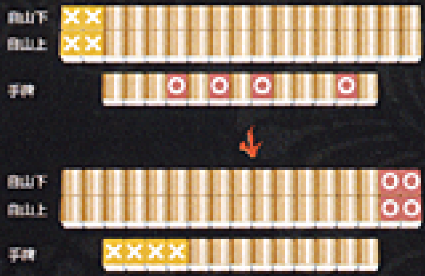
コマンド	R1＋R2 ➡ L1＋L2
発生条件	手牌に2個または4個のマーキングが必要で、それと同数の山牌があるときに技発動可能です。ドラ表示牌を含んだ山やリーチ後発動不可。

自牌の不要牌2牌または4牌を自山左端にある牌と取り替える技。戻した牌と抜く牌が同数なため、見た目の山数は変わりません。積み込んでいなくても、手牌が悪い時は手を進めるためにぶっこ抜くのも1つの戦術になります。

例

4牌ぶっこ抜きの場合

○：マーク牌　✕：対象牌



エレベーター

コマンド	R2 ➡ R1
発生条件	手牌とポケットに各1個ずつマーキング必要になります。

あらかじめ握り込んでいた牌のうちの1牌と手牌の1牌とをすりかえる技。上下に動く手の動作からエレベーターと呼ばれています。握り込むには、積み込み時の「握り込み」か対局中の「3牌ツモ」で行います。ポケットは、手牌から方向キーを下方向に入力すると開きます。

例

○：マーク牌　✕：対象牌



つばめ返し

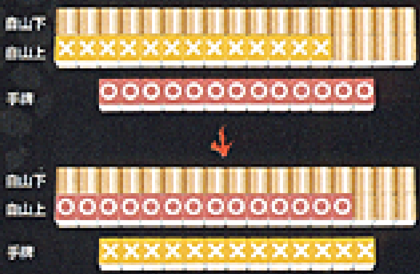
コマンド	L1 ＋ R1 ➡ L2 ＋ R2 ➡ L1 ＋ R1
発生条件	手配の数が13牌または14牌あり（さらしていない状態）、かつ下山牌が13牌または14牌あるとき、技をだすことができます。

前もって、自山の下側に積み込んだ13牌、もしくは14牌と、手牌の全てとをいっぺんに交換するすりかえ技。和了形を積み込むのが基本となります。親の時、配牌後に技を出せば天和になります。

例

14牌のつばめ返し マーキングは不要

○：手牌　✕：対象牌



3牌ツモ

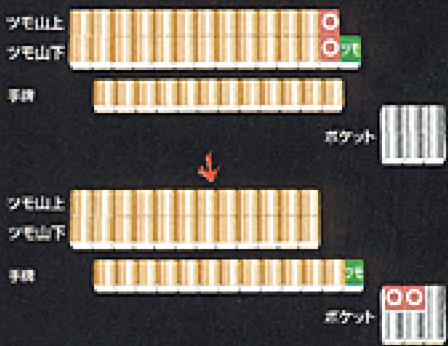
コマンド	R1 ＋ R2 ➡ R1 ＋ R2
発生条件	ツモ時のみ技発動可能です。マーキングはいりません。ポケットに2牌分の空きが必要です。ツモ対象山の残り牌数が2牌以下など、ツモ山をまたぐ場合や王牌にかかる場合は発動不可。

ツモ時に実際のツモ牌＋2牌（次の1幢）の計3枚をツモってくる技。＋2牌はポケットの中に握り込みます。エレベーターの前段階の仕込み技になります。

例

マーキングは不要

○：対象牌



※技コマンドは、他のツモ技（戻しツモ・上山すりかえ・河すりかえ）と共通になります。ポケットに2牌のマーキングがない場合は3牌ツモ、ある場合は戻しツモ、山にマーキングがある場合は上山すりかえ、河にある場合は河すりかえとなります。同時にマーキングが存在する場合は、河すりかえ＞上山すりかえ＞戻しツモ（＞3牌ツモ）の優先度になります。

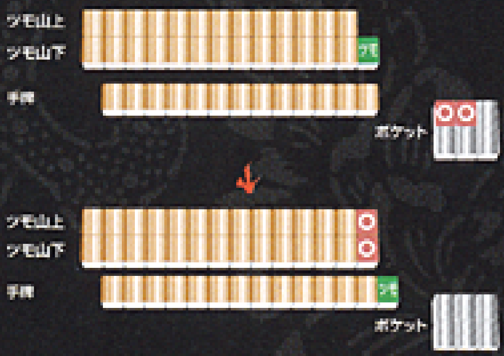
戻しツモ

コマンド	R1＋R2 ➡ R1＋R2
発生条件	ポケットに2枚マーキングし、ツモ時にコマンドを入力します。ただし、山が17幢以上になってしまうような戻しツモは行えません。

ツモ時に握り込んでいた2牌をポケットの中から持っていき、ツモした瞬間に持っていった2牌を次のツモ位置である山の端にくっつけて置いてくる技。対戦相手に目当ての牌をツモらせたり、またはポケットが一杯になった場合にも使えます。なお、プレイヤーは通常のツモ牌をツモります。

例

○：マーク牌



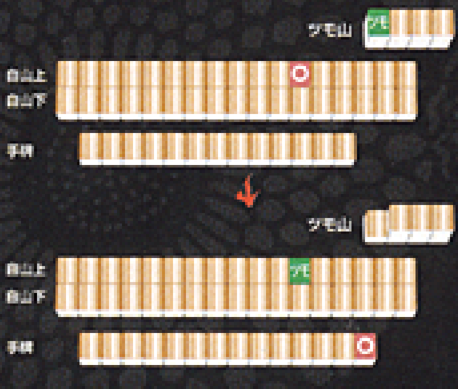
上山すりかえ

コマンド	R1＋R2 ➡ R1＋R2
発生条件	自分の山牌にマーキングが1枚必要。コマンドはツモ時に入力します。ドラ表示牌以外なら王牌でもすりかえることができます。

ツモ時に自山の上側にある1牌とツモってきた牌とを、自山を通過する時にすりかえ、上山にある牌をツモ牌とする技です。

例

○：マーク牌



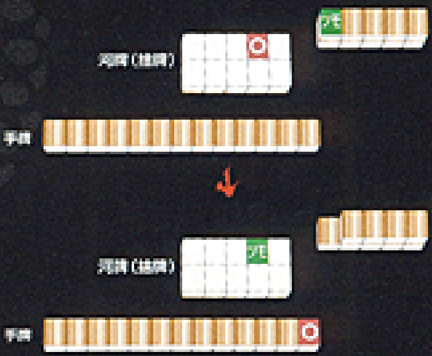
河すりかえ

コマンド	R1＋R2 ➡ R1＋R2
発生条件	自分の河牌（捨牌）にマーキングが1枚必要。ツモ時にコマンドを入力します。

ツモ時に河にある1牌（捨牌）とツモってきた牌とを、河を通過する時にすりかえ、河牌をツモ牌とする技です。他家の河牌にある好牌を取ってきたり、自河のフリテンなどを解消したいときに便利な技です。

例

○：マーク牌



ドラ吊り

コマンド	R2 ➡ R2 ➡ R2
発生条件	自山が王牌で、配牌開始から終了まで（手牌が理牌されるまで）の間のみ技発動可能。手牌にマーキングが1個必要になります。

自山が王牌になってドラをめくる際に、手牌の1牌とドラ表示牌になるべき牌（ドラはまだめくられていない）をすりかえて、自分の有利になるドラを設定できる技です。

例

○：マーク牌　×：対象牌



ガン牌

コマンド	R1 ＋ R2 ＋ L1 ＋ L2
発生条件	洗牌時は、表になっているすべての牌に対し可能 対局中は手牌のみ可能です。

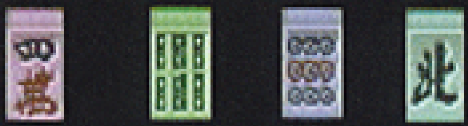
色をつける牌数の制限はありませんが、色の持続は色を付けた局をふくめて3局までです。色のついた牌を選択し、もう一度コマンドを押すと、色は消えます。



特定の牌に印をつける技です。

・ゲーム中では牌種毎で色分けされたものになります。

万子　索子　筒子　字牌



通しサイン（トンビの手牌を表示）

コマンド	L1 ＋ L2 ➡ L1 ＋ L2
発生条件	上家の対戦相手がトンビであること。

トンビの手牌に自由にマーキングが行えます。自分の手牌に戻る場合は、方向キーでトンビの手牌からカーソルが外れます。このコマンドの扱いは、ポケットを表示させるのと同じです。



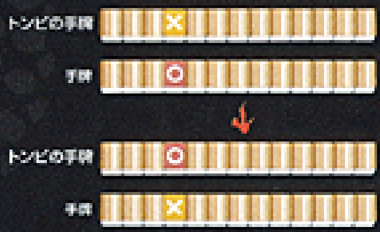
通し（トンピの手牌とのエレベーター）

コマンド	L2 ➡ L1
発生条件	上家の対戦相手がトンピで、トンピの手牌と自分の手牌に各1牌ずつマーキングが必要になります。

トンピの牌と自分の手牌を交換する技です。

例

〇：マーク牌　✕：対象牌



敵の技を注意

コマンド	R1 ＋ R2 ＋方向キー



発生条件	いつでも可能。見つけた場合、対戦相手の出した技は無効となります。

対戦相手が技を出している最中に、相手の腕をつかんで阻止できます。

一度入力すると✕ボタンで途中キャンセルすることはできません。

注意に成功すると、その相手はプレイヤーに対し警戒をゆるめます。失敗すると、誤認となり警戒されやすくなります。

対戦相手紹介

個性豊かな対戦相手を紹介します。



トンビ

元気いっぱいで調子のよい青年。
とあるキッカケにより、プレイヤーの打ち方に惚れ、おヒキとなる。



カラ吉

財布はいつも「オケラ」な爺さん。
だが最近は羽振りがいいらしい…?

ネジ公



もと活動映画の弁士で、今は街角でがまの油を売っている。

ギリ公



自称、麻雀素人。寝首をかくのはお手のもの。



ミチ

小料理屋を経営するお内儀。
かっぷくの良い姐御肌的女性。

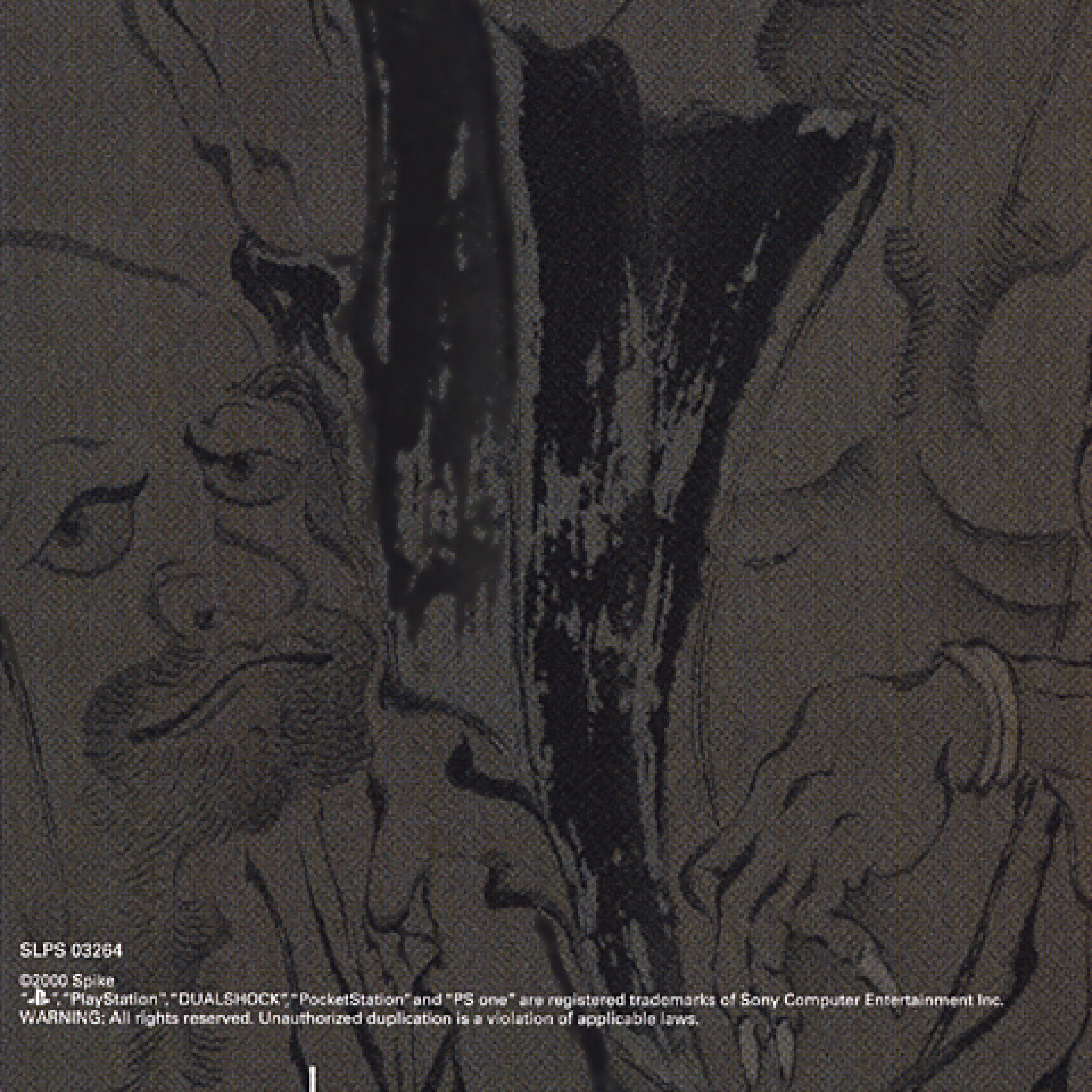


勘さん

老舗和菓子屋のご隠居。
温和な微笑みの裏に隠された
腕前やいかに…？

使用上のご注意 •このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。•ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。•このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。•プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。•直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。•ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。•紙やテープをディスクに貼らないでください。•ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。•指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。•ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。•ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。•ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。•プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。•このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。•このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。•ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。•お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。•"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。•ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 •プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。•アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。•疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。•プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。•ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。•お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



SLPS 03264